

Potencialización de los procesos de enseñanza y aprendizaje en la innovación de las prácticas de aula a través de la utilización de espacios lúdicos de participación para estudiantes de Educación Media del Instituto Nazareno Modelia

Trabajo de grado para optar el título como especialista en

Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria Los Libertadores

Manuel José Rodríguez Rodríguez

Bogotá, 2016

Copyright © 2016 por Manuel José Rodríguez Rodríguez.

Todos los derechos reservados

Dedicatoria

Primeramente a Dios, por haber permitido hacer realidad este sueño y a mí amada esposa que con su apoyo incondicional fue el motor que me impulso a culminar este ideal en mi vida profesional.

Resumen

La aplicación del presente trabajo está dirigido a estudiantes de educación media del Instituto Nazareno Modelia, se pretende encontrar en la lúdica, las expresiones artísticas y culturales una herramienta que potencialice los procesos de enseñanza aprendizaje que se imparten en el aula de clase, donde se pueda interactuar con espontaneidad, libertad y liderazgo a través de la aplicación de actividades y talleres programados en diferentes sesiones como estrategias didácticas y pedagógicas. A través de estas actividades permitir que los estudiantes rompan con la monotonía, se desinhiban y participen de forma responsable y comprometida. Así mismo, aprendan a experimentar otras sensaciones, se sensibilicen con el arte, la cultura y además aprendan a compartir y trabajar en grupo de forma asertiva, innovando en los procesos propios de cada asignatura. La propuesta de utilizar algunas prácticas de sesiones de teatro y danza como herramienta de aprendizaje ayuda a que se eleve la motivación y el interés por la literatura, las artes escénicas, el drama, las canciones, el baile, las danzas aplicadas, y a la vez la labor pedagógica se torne transformadora de ambientes de aprendizaje.

Es el docente quien motiva y lidera los procesos aplicados en cada taller por eso necesitan de una orientación, adecuada información y capacitación en técnicas sobre dinámicas en recreación y cultura lúdica, para hacer posible los espacios de participación activa y poder generar los procesos de creación e innovación en las prácticas de aula desde las diferentes áreas del conocimiento.

Palabras claves: Lúdica, participación, expresiones artísticas, cultura, juego

Abstract

The application of the present work is directed to students of middle education of the "Nazareno Modelia" Institute, it pretends to find in the ludic, the artistic and cultural expressions an instrument that potentiate the process of teaching and learning that are imparted in the classroom, where it is possible to interact with spontaneity, freedom and leadership through the application of activities and workshops programmed in different sessions as didactic and pedagogical strategies. Through these activities, it will allow the students to break with the monotony; they can disinhibit and participate with responsibility and commitment. At the same time the students will learn to experience other sensations, like been sensitive to art, the culture, also learn to share and work as a group, innovating the process of each course. The proposal to use some theater and dance sessions as a learning tool helps to raise motivation and interest in literature, performing arts, drama, songs, dance, applied dances, and at the same time the pedagogical work becomes a transforming learning environment.

It is the teacher who motivates and leads the processes applied in each workshop so they need guidance, proper information and training in techniques of recreational dynamics and ludic culture, to make possible spaces of active participation and to be able to generate the process of creation and innovation in the practice of the classroom from different areas of knowledge.

Keywords: Ludic, participation, artistic expressions, culture.

Tabla de contenido

Capítulo 1	8
Introducción.....	8
Capítulo 2	15
Marco Referencial.....	15
Capítulo 3	37
Recorrido metodológico	37
Capítulo 4	46
Espacios Lúdicos, Artísticos y Culturales.....	46
Capítulo 5	74
Conclusiones	74
Lista de Referencias	76
Anexos.....	79
Anexo A. Propuesta de entrevista abierta.....	79

Lista de Figuras

Figura 1. Instituto Nazareno	15
Figura 2. Salón múltiple. Instituto Nazareno Modelia.....	16
Figura 3. Estudiantes. Instituto Nazareno Modelia.....	17
Figura 4. El Discobolo	56
Figura 5. Escultura Funeraria en el cementerio de Pereiró	56
Figura 6. El pensador	56
Figura 7. Process IV	56
Figura 8. Escultura geométrica antropomórfica. Antony Gormley.....	56
Figura 9. Escultura de arena.....	56
Figura 10. Escultura en cinta de acero. Gil Bruvel	56
Figura 11. Escultura antigua	56
Figura 12. Figura en arena	56
Figura 13. Escultura en madera.....	57
Figura 14. Escultura en mármol. Trabajo con el velo.....	57
Figura 15. Madre e hijo.....	57
Figura 16. Escultura mujeres contorcionistas	57
Figura 17. escultura perturbadora de Franz Xaver Messerschmidt.....	57
Figura 18. Abandonados en las manos de Dios	57
Figura 19. Cronograma de actividades	73

Capítulo 1

Introducción

Cuando se considera emplear una estrategia en el desarrollo de actividades en el aula de clase, se está innovando, ya que se está saliendo del marco general en donde se está inmerso, que por lo general es la clase magistral. En este contexto, García citado por (Fajardo Sánchez , Celaya Ramírez, & Ramírez Montoya, 2012) afirma que: “La innovación consiste en realizar cambios que permitan obtener nuevas formas de realizar una actividad”. Por otra parte, hay que tener en cuenta que el producto en la educación son las personas, que diariamente interactuamos y establecemos relaciones con ellas y que de ellas depende el desarrollo de una comunidad y de un país, se necesita entonces que el docente como actor del proceso sea creativo, sepa llegar al estudiante, invitándolo a ser participé de la transformación positiva de sus propios entornos, que el conocimiento que reciba sea más interesante y productivo para su propia vida. Educar en la creatividad es educar para el cambio y formar personas ricas en originalidad, flexibilidad, visión futura, iniciativa, confianza, amantes de los riesgos y listas para afrontar los obstáculos y problemas que se les van presentado en su vida escolar y cotidiana, además de ofrecerles herramientas para la innovación. (Betancourt Morejón, 2000)

El análisis del contexto, nos permite enfocarnos en un problema existente en la escuela, la necesidad de participación abierta a la realización de proyectos pedagógicos y de innovación en el aula de clase, donde la lúdica, la recreación, el juego, el arte y las expresiones artísticas sean herramientas posibilitadoras de bienestar, vida saludable y aprovechamiento del tiempo libre. El papel integrador y participativo de los diferentes escenarios como lo son el gobierno escolar, el

grupo de docentes y directivos, estudiantes, padres de familia y comunidad educativa en general, es fundamental en el compromiso de interiorizar el proceso pedagógico desde un enfoque de desarrollo humano que genere espacios donde el estudiante pueda interactuar y crear.

Se pretende hacer ver la importancia y el papel que juega el docente dentro de este proceso de transformación pedagógica donde la lúdica y las expresiones artísticas son una estrategia para conseguir mejores resultados en el proceso de aprendizaje, la necesidad de adquirir y/o complementar los conocimientos que permitan desde las diferentes áreas poder reorientar la conducta y comportamiento de los estudiantes.

Ahora se parte de una situación particular que se presenta en el Instituto Nazareno, donde en los grados de educación media se hace necesario implementar estrategias pedagógicas en el aula de clase a través del desarrollo de actividades lúdicas y de expresión artística como encuentros culturales, participativos y de aprendizaje; entre ellos, actividades literarias como la poesía, el teatro, y la danza. Ya que, se observa una desmotivación por parte de los estudiantes en este tipo de actividades, las cuales se han reemplazando por otras que llaman más su atención como el uso constante de los aparatos electrónicos dirigidos principalmente a uso de los videojuegos y las redes sociales, pero sin enfoque pedagógico y sin ninguna orientación hasta el punto de crearse una adicción que ha desfavorecido las habilidades motoras y de expresión corporal y artística.

Así mismo, los estudiantes presentan resistencia a la participación activa y voluntaria a estas actividades y manifiestan actitudes de temor, vergüenza e incapacidad, posiblemente porque no

existe la cultura institucional que favorezca el desarrollo de competencias y habilidades comunicativas, artísticas y culturales sino que se dan de forma muy esporádica y eventual. Se carece de proyectos desde las diferentes disciplinas que generen procesos significativos de formación que permitan descubrir los talentos de los estudiantes y potencializarlos desde las actividades del aula.

Esta situación conlleva a plantearse un interrogante ¿Cómo potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la innovación de las prácticas de aula para estudiantes de Educación Media del Instituto Nazareno Modelia?

En respuesta se hace necesario orientar la investigación desde unos propósitos muy puntuales, como objetivo general se busca potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la innovación de las prácticas de aula a través de la utilización de espacios lúdicos de participación para estudiantes de Educación Media del Instituto Nazareno Modelia

Como objetivos complementarios y en concordancia con el propósito que guía la presente investigación se pretende:

Proporcionar al grupo docente información sobre las ventajas de la implementación de estrategias lúdicas en las prácticas de aula de la asignatura que orientan en los grados de educación media.

Establecer herramientas conceptuales que orienten la labor pedagógica desde la lúdica en las diferentes áreas del conocimiento fortaleciendo los procesos pedagógicos.

Generar espacios de formación docente hacia la participación escolar y desarrollo de proyectos que impliquen la utilización de la lúdica.

En este sentido, el presente trabajo pretende contribuir a los grandes esfuerzos que se vienen haciendo en los últimos años por replantear la labor educativa, se busca proponer cambios en las prácticas de aula y en los métodos de enseñanza tradicional y dar respuesta a una de las preguntas que se plantean los docentes ¿qué hacer? para que los estudiantes aprendan de una forma significativa y competente.

Bolívar citado por (Miranda Martín, 2002) habla que: Las últimas teorías del cambio y de la mejora plantean que los centros son unidades de cambio que pueden poner en marcha procesos de desarrollo institucional que los transformen en comunidades de aprendizaje que, partiendo de la reflexión colectiva sobre su propia experiencia y trabajo, sean capaces de establecer una base de mejora continua.

En este contexto, es importante llamar la atención de los jóvenes de hoy, buscando las temáticas y el buen conocimiento que cubra sus intereses y expectativas que han sido y siguen siendo el gran reto para la comunidad de docentes. Se requiere entonces construir desde la escuela una pedagogía lúdica integradora que posibilite en los estudiantes la creatividad social, cultural y artística, como también procesos de innovación, investigación y de producción,

estas como tal son las que conducen a dar un buen resultado en la adquisición y aplicación del conocimiento desde los diferentes entornos del aprendizaje.

Sin duda, el componente lúdico y artístico en los procesos de enseñanza y aprendizaje crea un ambiente más participativo, activo, mejora la concentración y la atención en los contenidos, ayudan a resolver los problemas que se plantean en las diferentes actividades académicas de forma más eficaz y desarrolla actitudes sociales de comunicación asertiva, compañerismo, colaboración y respeto.

George Bernard Shaw citado por (Echeverri & Gómez, 2009) dice que: La Lúdica fomenta el desarrollo psíco-social, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es la atmósfera que envuelve el ambiente del aprendizaje que se genera específicamente entre maestros y estudiantes, docentes y discentes, entre facilitadores y participantes, de esta manera es que en estos espacios se presentan diversas situaciones de manera espontánea, las cuales generan gran satisfacción, contrario a un viejo adagio "la letra con sangre entra".

Es así como es esencial el cambio de actitud del docente frente a estos nuevos ámbitos de aprendizaje, ya que a veces se concibe lo lúdico como una pérdida de tiempo o un elemento de desviación en la adquisición del conocimiento y no como herramienta útil que facilita e interioriza los procesos. En la medida que el docente logre identificar, estructurar, clasificar,

relacionar e integrar las actividades lúdicas con las temáticas específicas de la asignatura que orienta, descubrirá las ventajas y el potencial de lo lúdico y artístico en lo educativo.

En este trabajo se pretende establecer que los procesos que se desarrollen desde una pedagogía lúdica y artística son en sí una herramienta poderosa que le aporta a la persona un bienestar y por ende la conecta con una orientación académica de éxito. En este sentido se está frente a una toma de conciencia y a un deseo deliberado de hacer algo diferente, por eso en la formulación de este trabajo se pretende hacer ver la necesidad de implementar actividades de índole artístico y lúdico para hacer del aula un escenario de participación activa, de investigación e innovación en donde se evidencien las competencias y habilidades tanto individuales como grupales transformando espacios pasivos en espacios interactivos y de significación.

Es importante resaltar lo que en otros momentos y épocas de la escuela significaba la realización de actividades de tipo lúdico como por ejemplo los llamados centros literarios que tenían como finalidad afianzar la necesidad por la lectura y desarrollar capacidades en la comunicación de los estudiantes, donde había una participación abierta y continua. Este es un ejemplo de propuestas orientadas a propiciar un acercamiento y trabajo en equipo entre los estudiantes y los diferentes grados de enseñanza; iniciando el trabajo primero en el aula de clase y después proyectándolo al entorno escolar, con el propósito de compartir experiencias artísticas y literarias, expresadas por medio de la poesía, la danza y el teatro; entre otras.

Los estudiantes según datos revelados en medios de comunicación les cuesta mantener una participación activa en diferentes eventos, que conlleven socialización por que se presenta en ellos un pánico escénico que no les permite interactuar y asumir compromisos, como por ejemplo una participación desde el aspecto cultural y artístico que en este contexto ayuda a generar espacios de convivencia y cooperación entre los estudiantes, ya que como tal están enfocados en la creatividad artística y literaria permitiendo una participación activa, orientados desde diferentes aspectos lúdicos y recreativos.

Se hace entonces importante la adecuación de este tipo de proyectos que permiten un nivel de prevención, intervención y mantenimiento de ciertas condiciones que favorezcan el desarrollo individual y colectivo del individuo.

El desconocimiento de la importancia de la utilización del juego, la lúdica, las expresiones artísticas y la recreación desde las diferentes disciplinas del conocimiento hace ver la necesidad de realizar otro tipo actividades en el aula que permitan despertar el interés y el gusto por una participación abierta, eficaz y activa, rompiendo así los paradigmas y miedos que sufren los estudiantes frente a las relaciones sociales y en este sentido la presente propuesta juega un papel relevante que contribuye significativamente a potencializar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la innovación de las prácticas de aula para estudiantes de educación media.

Capítulo 2

Marco Referencial

Figura 1. Instituto Nazareno



Fuente: http://periodicoescolarnazareno.blogspot.com.co/2009_06_01_archive.html

El Instituto Nazareno Modelia, es la institución educativa, por la cual se emprende la presente propuesta investigativa. Es un establecimiento educativo, cristiano evangélico, de carácter mixto, de naturaleza privada y sin ánimo de lucro, afiliado a la Asociación Colombiana de Colegios Cristianos (OBED) y Association of Christian Schools International (ACSI).

Está ubicada en la localidad de Fontibón al occidente de la capital de Bogotá, en el barrio Modelia y su dirección es Calle 24C N° 75-13.

Pertenece a la Fundación Comunidad Cristiana Nazarena con personería jurídica No. 143 del 12 de Abril de 1993, otorgada por la Alcaldía Mayor de Bogotá, con número de identificación tributaria 800196414-9. Ofrece la educación a partir de tercero de básica primaria, básica secundaria y media, pertenece a la Comunidad Cristiana Nazarena de Modelia en Bogotá de la denominación Nazarena de Colombia.

Figura 2. Salón múltiple. Instituto Nazareno Modelia



Fuente: <https://www.flickr.com/photos/54899241@N06/5084401994>

Su propósito es la formación Integral de personas con el carácter de Cristo y espíritu de liderazgo con capacidad de impactar positivamente su entorno. Este liderazgo es formado para el servicio a Dios dentro y fuera de la Institución Educativa que implica una formación integral a nivel: espiritual, intelectual, emocional, física y social.

Su visión es ser reconocidos en la localidad 9 de Fontibón como una Institución Educativa que tiene como propósito formar personas con el carácter de Cristo que tengan espíritu de liderazgo con capacidad de impactar positivamente su entorno social.

Su misión es la de formar, educar, y preparar líderes cristianos competentes, fundamentados en la Palabra de Dios, mediante principios, valores éticos y morales que favorezcan la transformación de su entorno personal, familiar, social, político y empresarial con proyección hacia un nuevo mundo centrado en Cristo.

Figura 3. Estudiantes. Instituto Nazareno Modelia



Fuente: <https://www.flickr.com/photos/54899241@N06/5083818375>

En el manual de convivencia se hacen relevancia al artículo 30 de la ley de infancia y adolescencia que se refiere al derecho que tienen los estudiantes a la recreación, participación en la vida cultural y en las artes. Que los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al

descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes, así mismo tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Para tener una relación con los antecedentes bibliográficos o trabajos previos que guardan concordancia con el objeto de estudio que se aborda en la presente investigación, se referencian algunos proyectos elaborados por estudiantes de la Fundación Universitaria los Libertadores, y que están dirigidos al desarrollo humano con una orientación pedagógica a partir de las actividades lúdicas y artísticas.

Teniendo en cuenta los diferentes aportes de cada uno de los proyectos de investigación donde se implementa la lúdica al desarrollo cognitivo de las personas y su formación personal e integral. Es así como (Vera Martínez, 2016) en su propuesta “Lúdica y pedagogía humanista para el desarrollo de la participación en la institución educativa José Guillermo Castro Castro del municipio de la Jagua de Ibirico” plantea que la lúdica es una excelente herramienta pedagógica que permite motivar a los niños para que de manera más activa, adquieran el conocimiento, lo que a su vez permite generar procesos de participación y liderazgo que conllevan a tener espacios óptimos de convivencia escolar en las instituciones educativas. La concibe como una metodología educativa que les permitirá a los estudiantes desarrollar sus capacidades y habilidades, además de las competencias básicas y poner en práctica los valores humanos y las relaciones adecuadas con sus semejantes.

De la misma manera y haciendo relevante el rol y la importancia que tiene el docente dentro de los procesos pedagógicos desarrollados en el aula (Bernal Díaz, Corredor Jiménez, & Robles Melendrez, 2015) en el trabajo titulado “Una propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la institución educativa liceo moderno de Suesca mediante la implementación de estrategias lúdicas” hace énfasis en la necesidad de la capacitación a los docentes, para que éstos creen ambientes donde se tenga presente la lúdica; ya que, es necesario que día a día los niños se motiven por su aprendizaje, y no sea ambientes monótonos, sino al contrario ambientes que les permitan explorar y crear cosas de gran interés para ellos y sus comunidades.

Proponen la aplicación de talleres pedagógicos enfocados en la lúdica, en donde se formen ambientes de aprendizaje y prácticas pedagógicas donde el objetivo fundamental es que el niño sea el que se encargue de aprender, pero el docente es el que debe ofrecer herramientas en las cuales el niño se sienta atraído por el saber.

Luego se hace esencial tener en cuenta que para el desarrollo de las actividades que se puedan implementen en el aula, es de reseñar como alternativa aquellas de tipo artístico y cultural que le permitan a los estudiantes participar de una manera más activa y creativa y que con ellas logren impactar y evidenciar un desempeño integral significativo. Sobre este asunto (Castaño Arbeláez & Osorio Marín, 2015) en su proyecto “ La lectoescritura apoyada en el teatro como estrategia pedagógica en estudiantes de grados décimo y once de la institución educativa CASD, dicen que el éxito de un buen trabajo es convertir a la lúdica en una herramienta de vital importancia y plantean que lo mejor es que de una manera divertida, sin darse cuenta el

estudiante, este mejorando en forma considerable sus competencias comunicativas, que al utilizar como ejemplo las obras de teatro como herramienta de aprendizaje, pueden ayudar mucho, y sabiendo dirigir estas iniciativas incluso los estudiantes más tímidos se puedan sentir motivados por esta actividad, ya sea por la literatura, la escenificación, las canciones o simplemente el hecho de hacer algo diferente a las típicas clases rutinarias.

La propuesta da relevancia a la importancia de la lúdica cuando el docente la usa de una manera responsable y con unos objetivos muy claros. Sobre este mismo aspecto hacen referencia (Burbano Mantilla, Cubillos Higuera, & Lavaerde Pulido, 2015) en su trabajo “Estrategias lúdicas para el mejoramiento de la convivencia a través de centros de interés artísticos en niños de grado 4° del colegio san francisco de ASIS I.E.D” expresan, que una propuesta lúdica y artística está dentro de las estrategias para el mejoramiento de las relaciones sociales y se realiza a través de centros de interés artísticos que tienen una misma finalidad y es la de integrar el arte como herramienta pedagógica para mejorar la convivencia de los estudiantes. Este proceso mejora el ambiente escolar de los estudiantes, y que el arte es también una poderosa herramienta pedagógica que ayuda a promover los valores y el respeto en la diferencia por el otro.

Manifiestan que es de vital importancia obtener buenos resultados en el proceso hacia una propuesta lúdica y lograr cumplir con los objetivos propuestos. Esto se consigue cuando se mantiene una motivación y un excelente grado de sensibilidad en los estudiantes que permita generar escenarios más abiertos y permitir espacios lúdicos que se den en todo momento. En esta misma línea (Córdoba de Gómez, Marín Marín, & Pérez Suárez, 2015) en su proyecto titulado

“El Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica” hacen referencia a la lúdica como estrategia de fortalecimiento en el aprendizaje de las diversas áreas de formación. Plantean las dificultades que se presentan en los estudiantes en la adquisición de competencias básicas que se evidencian en la desmotivación y en los bajos desempeños académicos y de la necesidad de una verdadera recreación de los aprendizajes.

Se busca entonces sensibilizar a los estudiantes, mediante una serie de estrategias lúdicas, que les permitan mientras juegan y comparten, cualificar sus procesos formativos y mejorar los niveles del rendimiento académico, además lograr la motivación por la adquisición del aprendizaje desde las diversas áreas del saber mediante el juego, las dinámicas reflexivas y la recreación.

(Castilla Batista & Yepes Fajardo, 2015) , en su propuesta “Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del colegio María Montessori de Cartagena” refieren que se deben brindar herramientas de trabajo a los docentes en el marco de la inclusión de la lúdica, en la planeación y puesta en práctica del ejercicio de enseñanza y aprendizaje para abordar el problema de desmotivación de los estudiantes en la participación durante las actividades académicas.

Como parte de una solución a esta problemática se encamina el proyecto al diseño de una tabla de categorías lúdicas y actividades orientadas al juego, el teatro, la danza, la recreación y actividades culturales que pueden ser utilizadas como estrategias lúdico pedagógicas para la planeación y organización de los planes de clases y que permitan dinamizar el proceso enseñanza

aprendizaje para conseguir un mejor nivel de desempeño en los estudiantes; a través del trabajo colaborativo siendo ellos el epicentro de su proceso de formación.

Por consiguiente, teniendo en cuenta los aportes de cada proyecto y propuestas lúdicas que se han reseñado y abriendo el camino hacia un espacio conceptual, se continúa con la estructuración del marco referencial fundamentando la investigación de este proyecto en las normas y leyes vigentes que favorecen el desarrollo de la lúdica y de la cultura para el desarrollo y formación del individuo.

Se tiene en cuenta entonces dentro del ámbito escolar y en los procesos de enseñanza y aprendizaje, apartes de la Constitución Política de Colombia, la ley de infancia y adolescencia, Ley General de Educación, Ley General del Deporte, Recreación y Tiempo Libre, y apartes del plan decenal para la cultura, y el deporte.

Es así que en el artículo 67 de la Constitución Política de Colombia dice que la educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al Colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente.

Entonces, se comprende que la cultura y la recreación son valores fundamentales dentro de los derechos de formación que tienen los estudiantes, como lo son también los descritos en el

Artículo 44, donde dice que son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y nuevamente hace énfasis en la cultura, y la recreación como de la libre expresión de su opinión.

No es de olvidar el compromiso que tiene el Estado con la educación, y con el apoyo al desarrollo cultural y artístico, como la recreación y el deporte, en el artículo 70 dice que el Estado tiene el deber de promover y fomentar el acceso a la cultura de todos los Colombianos en igualdad de oportunidades, por medio de la educación permanente y la enseñanza científica, técnica, artística y profesional en todas las etapas del proceso de creación de la identidad nacional. La cultura en sus diversas manifestaciones es fundamento de la nacionalidad, y el Estado reconoce la igualdad y dignidad de todas las que conviven en el país, el Estado promoverá la investigación, la ciencia, el desarrollo y la difusión de los valores culturales de la Nación.

Por otra parte, la Ley de Infancia y Adolescencia en el Artículo 1 habla que la finalidad es garantizar a los niños, a las niñas y a los adolescentes su pleno y armonioso desarrollo para que crezcan en el seno de la familia y de la comunidad, en un ambiente de felicidad, amor y comprensión. En el Artículo 30 se refiere al derecho de la recreación, participación en la vida cultural y en las artes, al derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete, y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Prosiguiendo con los antecedentes legales se toma también como referente el Plan Decenal de Cultura para Bogotá 2012-2021, un instrumento de planificación que orienta las acciones del conjunto de instituciones del sector y de los agentes del campo de la cultura en el Distrito y que busca responder a la diversidad de necesidades y propuestas de las prácticas culturales, las artes y el patrimonio cultural.

En el año 2009, se ajusta e implementa el nuevo modelo del Sistema Distrital de Arte, Cultura y Patrimonio, reformulado en 2007; que amplía los espacios de participación en las dinámicas de concertación de las políticas culturales; fortalece el desarrollo cultural territorial; desarrolla el componente de gestión participativa del Plan Maestro de Equipamientos Culturales. El ambicioso deseo de avanzar en la garantía de los derechos culturales en Bogotá, aunado a las condiciones expuestas, genera la necesidad de formular el Plan Decenal de Cultura para Bogotá 2012-2021, que empalma sus estrategias y acciones con los lineamientos generales propuestos por las Políticas Culturales Distritales 2004-2016; desarrolla un esquema de gestión a partir de los sub-campos de las Prácticas Culturales, las Artes y el Patrimonio Cultural; procura posicionar a la cultura como uno de los cuatro pilares del desarrollo para la ciudad y promueve las transformaciones necesarias para que Bogotá se convierta en una ciudad para la cultura.

En este contexto la creación de espacios lúdico de cultura y recreación desde la escuela se convierte en un eje articulador entre los Proyectos Educativos Institucionales y los Proyectos y Planes Distritales que favorecen no solo la calidad de la educación sino la calidad de vida de los estudiantes.

De igual modo, en el numeral 12 del artículo 74 de la Ley 715 de 2001, dicta normas orgánicas en materia de recursos y competencias, y estipula que será función de los departamentos coordinar acciones entre los municipios para desarrollar programas y actividades que permitan fomentar la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre en el territorio.

Paralelamente se tiene en la Ley 115, Ley General de Educación, el eje fundamental sobre el cual se basa el desarrollo de la presente propuesta; ya que, se contempla directamente las conductas de los estudiantes, sus necesidades, sus deberes y sus derechos. Por consiguiente, el Artículo 2 se refiere al servicio educativo y dice que comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos, materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

En el artículo 5, de ésta Ley se habla sobre los fines de la educación, de los cuales se especifican los siguientes numerales:

3. La formación para facilitar la participación de todos en las decisiones que los afectan en la vida económica, política, administrativa y cultural de la Nación;

6. El estudio y la comprensión crítica de la cultura nacional y de la diversidad étnica y cultural del país como fundamento de la unidad nacional y de su identidad;

7. El acceso al conocimiento, la ciencia, la técnica y demás bienes y valores de la cultura, el fomento de la investigación y el estímulo a la creación artística en sus diferentes manifestaciones;

9. El desarrollo de la capacidad crítica, reflexiva y analítica que fortalezca el avance científico y tecnológico nacional, orientado con prioridad al mejoramiento cultural y de la calidad de vida de la población, a la participación en la búsqueda de alternativas de solución a los problemas y al progreso social y económico del país;

12. La formación para la promoción y preservación de la salud y la higiene, la prevención integral de problemas socialmente relevantes, la educación física, la recreación, el deporte y la utilización adecuada del tiempo libre.

Por otra parte, el Artículo 14 hace referencia a la enseñanza obligatoria y dice que en todos los establecimientos oficiales o privados que ofrezcan educación formal es obligatorio en los niveles de educación preescolar básica y media, cumplir con:

b. El aprovechamiento del tiempo libre, el fomento de las diversas culturas, la práctica de la educación física, la recreación y el deporte formativo, para lo cual el Gobierno promoverá y estimulará difusión y desarrollo;

Igualmente, en el artículo 30 se presentan los objetivos específicos de la educación media académica y en el numeral h se especifica el cumplimiento de los objetivos de la educación básica contenidos en los literales k y ñ del artículo 22:

k) La apreciación artística, la comprensión estética, la creatividad, la familiarización con los diferentes medios de expresión artística y el conocimiento, valoración y respeto por los bienes artísticos y culturales.

ñ) La educación física y la práctica de la recreación y los deportes, la participación y organización juvenil y la utilización adecuada del tiempo libre.

De igual modo, la Ley 181 de 1995, Ley General del Deporte, Recreación y Aprovechamiento del Tiempo Libre dentro de sus disposiciones preliminares del capítulo 1 en el Artículo 3o. dice que para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos

1. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
3. Coordinar la gestión deportiva con las funciones propias de las entidades territoriales en el campo del deporte y la recreación y apoyar el desarrollo de éstos.
5. Fomentar la creación de espacios que faciliten la actividad física, el deporte y la recreación como hábito de salud y mejoramiento de la calidad de vida y el bienestar social, especialmente en los sectores sociales más necesitados.
14. Favorecer las manifestaciones del deporte y la recreación en las expresiones culturales, folclóricas o tradicionales y en las fiestas típicas, arraigadas en el territorio nacional, y en todos aquellos actos que creen conciencia del deporte y reafirmen la identidad nacional.

Ahora bien, iniciando la exploración del componente teórico y conceptual se tiene en cuenta que en los procesos pedagógicos y didácticos orientados en el aula es importante implementar aquellos que fomenten la participación activa de los diferentes actores de la comunidad educativa comprometidos con el resultado de las metas a alcanzar.

Ya que se observa muy poca participación por parte de los estudiantes de los grados décimos y onces del Instituto Nazareno Modelia en actividades propuestas por el docente encaminadas a dinamizar y reforzar los contenidos temáticos desde las diferentes áreas del conocimiento y orientadas a desarrollar las competencias comunicativas, sociales y artísticas, por lo general se utiliza la pedagogía tradicional expositiva donde el docente presenta los contenidos temáticos y el estudiante se limita a la toma de notas durante el tiempo de clase.

Por lo tanto, es pertinente en los procesos pedagógicos de aula que el docente ofrezca otro tipo de propuestas que motiven la participación activa del estudiante que tengan en cuenta el desarrollo de sus potencialidades, talentos, capacidades, habilidades y ritmos de trabajo.

Al respecto J Gimeno citado por (Bretones Román, 1996) afirma que la participación es un medio para la educación de ciudadanos/as libres y responsables para que los estudiantes aprendan por el gusto de aprender:

“La participación del estudiante es condición fundamental para lograr una colaboración auténtica por su parte hasta adueñarse de su propio destino. Es el reconocimiento de su libertad, como método para llegar a ser más libre. Es la aceptación de la bondad humana de la tendencia al crecimiento propio personal cuando el ambiente es favorable. El alumno no puede ser el obediente pasivo de unas directrices cuando se trata de la educación de

ciudadanos libres y responsables. Para la consecución de este objetivo es necesario que la tarea escolar presente un carácter de opcionalidad; posibilidad de planificar su propia actividad, seleccionando metas, medios métodos y ritmo”.

En el mismo contexto J.L. San Fabián citado por (Bretones Román, 1996) afirma que:

“Así pues, la participación no es un instrumento para hacer de la gestión escolar algo más eficaz, sino para hacer de la gestión escolar algo más educativo; es decir, está al servicio de la educación, más que de la gestión”.

En este sentido, entre muchas de las herramientas que se pueden implementar y que permiten una manera distinta de realizar y organizar una clase, manteniendo un rol de participación activa están los espacios lúdicos enfocados en actividades artísticas y recreativas, las cuales posibilitan dinamizar, motivar y hacen que tanto docentes como estudiantes se salgan de la rutina y de la monotonía.

Lo lúdico según Jiménez, Dinello y Alvarado, citados por (Dominguez Chavira, 2015), es un calificativo que hace referencia a una cualidad humana: la capacidad simbólica, que se suele hacer presente al conjuntarse una libre identidad de la conciencia, un nivel elevado de sensibilidad y la creatividad para realizar acciones que satisfagan simbólicamente las necesidades de su voluntad, así como sus emociones y afectos. Es una opción de comprensión, que concibe nuevas representaciones que transforman creativamente la percepción fenomenológica de la comunidad, dando así lugar a nuevos procesos de conocimientos, de creaciones y de relaciones emocionales positivas. Es, además, una cualidad humana que

favorece la creatividad y posee como atributo su capacidad para modificar perspectivas, además de producir tonalidades en las emociones positivas y placenteras en magnitud amplia.

De igual modo, plantean que el desarrollo de esta capacidad no concluye con la infancia, al contrario, posteriormente se manifiesta y expresa en cultura en forma de rituales, competencias deportivas, espectáculos, manifestaciones folclóricas y expresiones de arte (teatro, música, plástica, pintura) Este aspecto es importante tenerlo en cuenta, ya que algo que preocupa al docente es la actitud que tienen la mayoría de los estudiantes de grados superiores frente a la realización de actividades tanto lúdicas como de expresión artística, pues consideran que ya no están en edad de realizarlas, piensan que son tareas de los niños de grados inferiores, se ven muy grandes y les da vergüenza y temor participar en ellas, no conscientes que están limitando el desarrollo de sus competencias artísticas y culturales las cuales son fundamentales seguir cultivándolas para permitir un desenvolvimiento social exitoso.

Por otro lado en la Fundación Universitaria Juan de Castellanos a través de su programa de lúdica, citado por (Echeverri & Gómez, 2009) consideran a la lúdica como un proceso fundamental de enseñanza, en la que se fomenta la participación, la colectividad, creatividad y otros principios fundamentales en el ser humano, dicen que todo juego sano enriquece, que todo juego o actividad lúdica es instructiva, que el estudiante mediante la lúdica comienza a pensar y actuar en medio de una situación que por sí varía.

En este sentido, para formar un ser lúdico, creativo y capaz de participar en diferentes actividades artísticas y recreativas en todas las etapas del crecimiento, se necesita formar en

hábitos de participación activa, y en el diseño de proyectos lúdicos y culturales transversales e interdisciplinarios, que impacte desde la primera infancia e incidan en la actitud del estudiante, hasta llegar a el grado once y luego repercuta en la vida universitaria, laboral y profesional.

Se Plantea de esta manera que el valor para la enseñanza que tiene la lúdica es la participación, la colectividad, el entretenimiento, la creatividad, la competición y la obtención de resultados en situaciones difíciles, consideran que la lúdica atraviesa toda la existencia humana, es decir que se necesita de la lúdica para todo momento de la vida, que es parte fundamental del desarrollo armónico humano, que la lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, es una forma de estar en la vida.

Continuando con la exploración conceptual, que enriquece la presente investigación, (Yturalde Tagle, s.f), investigador, conferencista y facilitador precursor de procesos de aprendizajes significativos utilizando la metodología del aprendizaje experiencial en entornos lúdicos, comenta sobre lo amplio del concepto lúdico y sus campos de aplicación. Dice que la Lúdica fomenta el desarrollo psico-social, la conformación de la personalidad, evidencia valores, puede orientarse a la adquisición de saberes, encaminarse a los haceres, encerrando una amplia gama de actividades donde interactúan el placer, el gozo, la creatividad y el conocimiento. Es así, como se observa que los intereses de los estudiantes de los grados decimo y once del Instituto Nazareno no están encaminados a un encuentro con propósitos que les den la oportunidad de buscar una riqueza personal y social, están más concentrados y sumergidos en la realización de actividades como los video juegos y la interrelación en redes sociales, siendo lo

más grave en muchos casos la falta de orientación hacia el uso adecuado de estos recursos tecnológicos, lo que ocasiona que no les deja cosas buenas para sus vidas.

Los estudiantes muestran apatía, han creado un mundo apartados de los demás o crean sus grupos cerrados y de cierta manera muestran un comportamiento negativo ante las soluciones pedagógicas propuestas encaminadas a fomentar la integración, la motivación, el trabajo en equipo alrededor de dinámicas en el aula de clase.

También, (Yturalde Tagle, s.f) plantea que se ha venido relacionando a los juegos, a la lúdica y sus entornos así como a las emociones que estos producen, con la etapa de la infancia y se han puesto ciertas barreras que han estigmatizado a los juegos en una aplicación que derive en aspectos serios y profesionales, y considera que ello dista mucho de la realidad, pues el juego trasciende la etapa de la infancia y sin darse cuenta, se expresa en el diario vivir de las actividades tan simples como el agradable compartir en la mesa, en los aspectos culturales, en las competencias deportivas, en los juegos de video, juegos electrónicos, en los juegos de mesa, en los juegos de azar, en los espectáculos, en la discoteca, en el karaoke, en rituales, en las manifestaciones folklóricas de los pueblos, en las expresiones culturales tales como la danza, el teatro, el canto, la música, la plástica, la pintura, en las obras escritas y en la comunicación verbal, en las conferencias, en manifestaciones del pensamiento lateral, en el compartir de los cuentos, en la enseñanza, en el material didáctico, en las terapias e inclusive en el cortejo de parejas y en juego íntimo entre estas, lo lúdico crea ambientes mágicos, genera ambientes agradables, genera emociones, genera gozo y placer.

Es esencial, tener en cuenta que toda esa expresividad, emocionalidad que es inherente al ser humano, y a todas sus manifestaciones se expresan en cultura y arte y una manera de encontrar estas expresiones y manifestaciones estas brindadas en la danza, el teatro, la pintura; entre otras, donde se pueden observar todas las riquezas de los pueblos, sus expresiones y vivencias artísticas, que se derivan de la alegría o del llanto, producto de una historia, un cuento o una leyenda; que pueden aterrorizar o simplemente entretener, pero que hace parte del legado cultural y de las raíces o del patrimonio de las regiones y del cual los estudiantes se han apartado perdiendo como tal una identidad que los arraigue como cultura y como pueblo, pues como ya se ha reseñado no se ha formado en estos ambientes de aprendizaje y ha faltado bastante motivación e interés en la creación y participación de proyectos pedagógicos lúdicos con un enfoque hacia lo cultural y artístico .

En este aspecto de lúdica y cultura el profesor Fernando Romero Loaiza, citado por (Echeverri & Gómez, 2009) permite una mirada de la actividad lúdica como una experiencia cultural y hace un reconocimiento a los espacios de tiempo libre y experiencia social y cultural, atribuyendo al juego como su máxima expresión, reafirma que el juego como experiencia cultural, es siempre una actividad creadora “una experiencia en el continuo espacio – tiempo, una forma básica de vida”. Además de reconocer el componente del placer en el acto ritual de las relaciones entre los hombres que abandona el valor instructivo y se impone la espontaneidad del juego.

Con relación al juego y la cultura el profesor Fernando Romero amplia diciendo que el juego no es una máquina de reproducción de sentidos o regulaciones sociales, sino una máquina de

producción de sentidos y flujos en los cuales la cultura se reactualiza, es decir, es leída como un presente que es exteriorizado que sobre esta idea de texto, ya había sido expuesta por Vygotsky. “Para el autor, el juego (simbólico) podía comprenderse como un complejo sistema de lenguaje a través de gestos que comunican e indican el significado de los juguetes. En este proceso se operan un significado en las cuales se funden acciones y objetos reales”.

Como para la escuela es importante formar seres integrales y sociales que estén encaminados a ser excelentes hijos, padres de familia, excelentes ciudadanos y profesionales, con el objetivo de que sean personas felices y agradables, se debe asumir este compromiso pensando que el elemento didáctico que tenemos en las manos es y siempre será el juego como tal, que mediante el juego se establecen roles, conductas y comportamientos que permiten al niño y al adolescente estar comprometido con su entorno, y medio ambiente.

Teniendo en cuenta lo que implica lo didáctico en este proceso de enseñanza aprendizaje, el Magíster Carlos Alberto Jiménez citado por (Echeverri & Gómez, 2009) se refiere al juego como una ayuda didáctica, pero hace una crítica cuando manifiesta que este ha sido utilizado para manipular y controlar los niños y niñas, alejándose del concepto del juego como experiencia cultural y de vida, considera que el juego debe ser aplicado en un escenario no normativizado ya que este, es libremente escogido.

Dice, que asumir el juego desde el punto de vista didáctico, implica que éste sea utilizado en muchos casos para manipular y controlar a los niños, dentro de ambientes escolares en los cuales se aprende jugando; violando de esta forma la esencia y las características del juego como

experiencia cultural y como experiencia ligada a la vida, el juego actúa como un revelador mental de procesos cognitivos, los cuales son necesarios para estimular los estadios de desarrollo.

Es decir el niño libremente escoge y se da cuenta de los roles que debe asumir y de los compromisos que debe afrontar, deduciendo en el desarrollo de los juegos y su finalidad sus propias conclusiones, no es querer escoger lo que el docente o guía del juego de la actividad quiera concluir y finalizar, entonces complementa Carlos Alberto Jiménez, la experiencia cultural, la actividad lúdica constituye el potenciador de los diversos planos que configura la personalidad del niño.

El desarrollo psicosocial como se denomina al crecimiento, la adquisición de saberes, y la conformación de una personalidad, son características que el niño va adquiriendo, o apropiando a través del juego y en el juego, así tenemos que la actividad lúdica no es algo ajeno, o un espacio al cual se acude para distencionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea.

En este mismo contexto se expresa diciendo que el Campo de la Educación Artística y Cultural debe generar una reflexión contextualizada en torno a la formación integral, a partir de la priorización de contenidos esenciales y el aporte en el fortalecimiento de las competencias básicas, que además de mejorar los aprendizajes en los estudiantes, les permita encontrar espacios de expresión simbólica personal, opciones para la utilización del tiempo libre y arraigo

e identificación cultural, familiar, social, regional y nacional, para responder a las demandas de la sociedad actual.

Se puede deducir basados en el contexto tomado del marco teórico investigación sobre la dimensión lúdica del maestro en formación 2009 (Echeverri & Gómez, 2009) que todo juego forma parte de la conducta humana y como forma de expresión y comunicación, es un suceso social basado en lo humano, es decir en lo cultural. Se considera que representa un elemento humanizador, en una sociedad cada vez más agresiva y deshumanizada; cualquiera de los juegos, en su esencia, ofrece una estructura lúdica que es necesaria para el ser humano, y que en los niños y jóvenes tiende a cumplir una necesidad vital; en los adultos y mayores se presenta como medio de vivenciar situaciones que les permite recuperar lo original del ser humano y ser niños, sin perder la condición adulta. Lo lúdico se convierte en proyecto de vida, en una necesidad vital del ser humano; abarca las dimensiones humanas para intentar dar alcance al equilibrio personal, es decir el equilibrio vital, en sus distintos niveles; así como también al equilibrio social, esto es, lo lúdico se convierte en un proyecto de lo cultural, de la vida del ser humano.

Capítulo 3

Recorrido metodológico

El enfoque de la presente investigación es cualitativa- descriptiva y con un diseño de investigación acción. Ya que se propone realizar un estudio detallado y profundo orientado a comprender y observar la manera en que los estudiantes de educación media del Instituto Nazareno Modelia potencializan los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante la innovación de las prácticas de aula a través de la utilización de espacios lúdicos de participación.

El referente teórico tomado es el planteado por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) quienes plantean que la investigación cualitativa es un proceso fundamentado en describir, comprender e interpretar los fenómenos, a través de las percepciones y significados producidos por las experiencias de los participantes. Donde se aplica la lógica inductiva, que va de lo particular a lo general, de los datos a las generalizaciones no estadísticas, sino que busca brindar resultados y recomendaciones que ayuden a la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de la educación media sobre el desarrollo de habilidades artística, culturales y el descubrimiento de talentos, así mismo la implementación de estrategias de integración y participación en el entorno escolar y comunitario.

Desde esta perspectiva, la recolección de los datos se obtiene mediante la técnica de registro en un diario de campo de la observación directa, la entrevista y materiales y objetos como el

video y la fotografía. Se trabaja con los grados de educación media, con intervención moderada del docente en capacitación en aspectos técnicos en formación artística dentro de las prácticas de aula. De la misma manera se busca brindar al grupo docente las herramientas conceptuales y la información necesaria orientada a favorecer la implementación de éste tipo de actividades.

En este contexto, a continuación se enumeran las características de una investigación cualitativa según (Hernández Sampieri, Fernández Callado, & Baptista Lucio, 2006), las cuales son el referente y fundamento del presente trabajo de investigación:

1. El investigador(a) plantea un problema, pero no sigue un proceso claramente definido. Sus planteamientos *no* son tan específicos como en el enfoque cuantitativo y las preguntas de investigación *no* siempre se han conceptualizado ni definido por completo.
2. En lugar de iniciar con una teoría particular y luego “voltar” al mundo empírico para confirmar si ésta es apoyada por los hechos, el investigador comienza examinando el mundo social y en este proceso desarrolla una teoría coherente con los datos, de acuerdo con lo que observa, frecuentemente denominada *teoría fundamentada* según Esterberg citado por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010), con la cual observa qué ocurre. Dicho de otra forma, las *investigaciones cualitativas* se basan más en una lógica y proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general. Por ejemplo, en un típico estudio cualitativo, el investigador entrevista a una persona, analiza los datos que obtuvo y saca algunas conclusiones; posteriormente, entrevista a otra persona, analiza esta nueva información y revisa sus resultados y conclusiones; del mismo modo, efectúa y analiza más entrevistas para comprender lo que

busca. Es decir, procede caso por caso, dato por dato, hasta llegar a una perspectiva más general.

3. En la mayoría de los estudios cualitativos no se prueban hipótesis, éstas se generan durante el proceso y van refinándose conforme se recaban más datos o son un resultado del estudio.
4. El enfoque se basa en métodos de recolección de datos *no* estandarizados ni completamente predeterminados. No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico. La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador pregunta cuestiones abiertas, recaba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe y analiza y los convierte en temas que vincula, y reconoce sus tendencias personales según Todd citado por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010). Debido a ello, la preocupación directa del investigador se concentra en las vivencias de los participantes tal como fueron (o son) sentidas y experimentadas según Sherman y Webb citados por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010). Igualmente, Patton citado por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010) define los datos cualitativos como descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones.
5. El investigador cualitativo utiliza técnicas para recolectar datos, como la observación no estructurada, entrevistas abiertas, revisión de documentos, discusión en grupo, evaluación de experiencias personales, registro de historias de vida, e interacción e introspección con grupos o comunidades.

6. El proceso de indagación es más flexible y se mueve entre las respuestas y el desarrollo de la teoría. Su propósito consiste en “reconstruir” la realidad, tal como la observan los actores de un sistema social previamente definido. A menudo se llama holístico, porque se precia de considerar el “todo” sin reducirlo al estudio de sus partes.
7. El enfoque cualitativo evalúa el desarrollo natural de los sucesos, es decir, no hay manipulación ni estimulación con respecto a la realidad según Corbetta citado por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010).
8. La investigación cualitativa se fundamenta en una perspectiva interpretativa centrada en el entendimiento del significado de las acciones de seres vivos, sobre todo de los humanos y sus instituciones (busca interpretar lo que va captando activamente).
9. Postula que la “realidad” se define a través de las interpretaciones de los participantes en la investigación respecto de sus propias realidades. De este modo convergen varias “realidades”, por lo menos la de los participantes, la del investigador y la que se produce mediante la interacción de todos los actores. Además son realidades que van modificándose conforme transcurre el estudio y son las fuentes de datos.
10. El investigador se introduce en las experiencias de los participantes y construye el conocimiento, siempre consciente de que es parte del fenómeno estudiado. Así, en el centro de la investigación está situada la diversidad de ideologías y cualidades únicas de los individuos.
11. Las indagaciones cualitativas no pretenden generalizar de manera probabilística los resultados a poblaciones más amplias ni necesariamente obtener muestras representativas; incluso, regularmente no buscan que sus estudios lleguen a replicarse.

12. El enfoque cualitativo puede concebirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia a los objetos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen).

De este modo, existe una variedad de concepciones o marcos de interpretación con un común denominador que se puede situar en el concepto de **patrón cultural** que según Colby citado por (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2010), parte de la premisa de que toda cultura o sistema social tiene un modo único para entender situaciones y eventos. Esta cosmovisión, o manera de ver el mundo, afecta la conducta humana. Los modelos culturales se encuentran en el centro del estudio de lo cualitativo, pues son entidades flexibles y maleables que constituyen marcos de referencia para el actor social, y están contruidos por el inconsciente, lo transmitido por otros y por la experiencia personal.

Por otra parte, la línea de investigación de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Fundación Universitaria Los Libertadores que orienta a la comunidad académica en el desarrollo de programas y proyectos de investigación y por ende a esta propuesta es Pedagogías, Didácticas e Infancias, donde se entiende la pedagogía como:

“La ciencia que estudia la educación en su más amplio sentido, el del campo intelectual en el que confluyen discursos y prácticas de la educación formal, no formal e informal y en donde la didáctica aparece como ciencia prospectiva preocupada por las prácticas de enseñanza-aprendizaje” (Infante Acevedo, 2009)

Donde el objeto de estudio que plantea la facultad de Ciencias de Educación son las Infancias contemporáneas; es así, que se tiene en cuenta el contexto actual de los niños y niñas de hoy, los cuales crecen y construyen sus proyectos de vida en plena era digital, los medios de comunicación, la revolución informática, la formación ciudadana, un contexto social y político en el cual la pedagogía y la didáctica deben pensar las múltiples infancias presentes en la sociedad.

Ahora bien, se entiende por didáctica:

“El saber que tematiza el proceso de instrucción, y orienta sus métodos, sus estrategias, su eficiencia, etc., La didáctica está entonces orientada por un pensamiento pedagógico, ya que la práctica de la enseñanza es un momento específico de la práctica educativa” (Infante Acevedo, 2009)

Por lo anterior el presente trabajo se enmarca en esta línea de investigación ya que su intencionalidad se centra en potencializar y fortalecer los procesos académicos y formativos a través de generar espacios lúdicos de participación como estrategias metodológicas didácticas que permiten que el estudiante desarrolle en su contexto competencias básicas intelectuales, de comunicación, de interacción social; evidenciadas en autonomía, autoestima, sensibilización, servicio, liderazgo, capacidad de trabajo en equipo, fluidez verbal, dominio corporal, coordinación motriz, entre otras. Se pretende entonces, brindar un cambio desde las prácticas de aula, donde el docente fomente ambientes de aprendizaje dinámicos, lúdicos, pedagógico que motiven y giren alrededor de los intereses de los estudiantes y que reemplacen las clases magistrales y tradicionales que han imperado en el sector educativo por tanto tiempo.

Así mismo, La línea de Investigación en Pedagogía, Didácticas e infancias se articula con las líneas institucionales de investigación: Pedagogía, medios y mediaciones que plantea:

“La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y la nueva tendencia de una práctica educativa reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, de producir conocimiento, de interactuar con los otros y de establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje”

Es así como la intención de la propuesta investigativa para implementar en el Instituto Nazareno Modelia es la de fomentar una cultura educativa desde un escenario comunicativo, de conocimiento, desde un lenguaje artístico y de expresión corporal como fuente de información eficiente y eficaz. Presentándose como una posibilidad de transformar esquemas rutinarios que más halla de desarrollar los aspectos memorísticos y estáticos, eleve los niveles de calidad, de exploración y fortalecimiento de talentos y capacidades inherentes, propias de los estudiantes de la época actual, una época acompañada de grandes cambios a nivel tecnológico, de comunicación e información y que exige una transformación global de los esquemas educativos.

Es importante ahora conocer las características que tiene la población que hace parte del Instituto Nazareno Modelia. La comunidad educativa está conformada por estudiantes que en su gran mayoría tienen como lugar de residencia el barrio Modelia o los barrios vecinos de la localidad de Fontibón, como: Hayuelos, Capellanía, Salitre, Santa Cecilia; entre otros. Los estudiantes son niños, niñas y adolescentes de los estratos 3 y 4 que por lo general mantienen un núcleo familiar y social aceptable y una economía estable. Todos los docentes y Directivos

docentes son cristianos evangélicos, al igual que gran parte de las familias. Muchos de los estudiantes no han mantenido una continuidad en el proceso académico de la Institución, haciendo un poco más difícil la asimilación de los procesos formativos.

La Institución educativa está situada en la zona comercial del barrio Modelia, cuenta con una planta física de tres niveles, capilla y salones reducidos. No cuenta con espacios adecuados para la realización de actividades deportivas y recreativas, solo una terraza para el descanso. Se dispone entonces del parque central del barrio Modelia, que está situado a dos cuadras de la institución y se utiliza como escenario deportivo y recreativo.

Como propósito a esta investigación se tuvo en cuenta como población los 220 estudiantes matriculados, 14 educadores, 2 coordinadores y el Rector, que son parte fundamental para la aplicación de la propuesta aquí expuesta. Se toma como muestra intencionada y referencial al grupo de estudiantes de educación media de los grados décimo y once que cuenta con 60 estudiantes entre hombres y mujeres. Es este grupo de donde se deriva el asunto de la problemática que se ha de resolver, hay que tener en cuenta que la institución académica es un establecimiento Cristiano Evangélico de carácter mixto y naturaleza privada.

El estudio y las características de la población de la Institución educativa permite de igual manera establecer las técnicas y los instrumentos que se utilizarán en la recolección de los datos que se pueda obtener, nuevamente y como referente teórico está el planteado por (Hernández Sampieri, Fernández Callado, & Baptista Lucio, 2006), que propone para este enfoque la observación directa, la entrevista y materiales y objetos como el video y la fotografía.

También se trabaja con los grados de educación media, con intervención moderada del docente en capacitación en aspectos técnicos en formación artística dentro de las prácticas de aula. Se tiene presente la formación y aplicación de talleres de expresión corporal basados en las artes escénicas y la motricidad, dirigidos a los estudiantes de educación media del Instituto Nazareno Modelia.

De la misma manera se busca brindar al grupo docente las herramientas conceptuales y la información necesaria orientada a favorecer la implementación de éste tipo de actividades y encontrar el apoyo de entidades artísticas y culturales privadas y de índole distrital con el fin de poder dirigir, orientar y compartir experiencias con todos los docentes y estudiantes, y estimular la toma de iniciativas que faciliten la creación y aplicación de diferentes propuestas metodológicas y didácticas para desarrollarlas en el aula de clase.

En la recolección de datos es importante tener en cuenta las perspectivas y puntos de vista de los estudiantes y docentes, poder captar sus emociones, identificar sus prioridades e intereses, escuchar sus experiencias y poder detectar sus expectativas frente al proceso que se propone, con el fin de poder definir de forma asertiva las prácticas más significativas que permitan el desarrollo de las habilidades y capacidades tanto individuales como grupales.

Capítulo 4

Espacios Lúdicos, Artísticos y Culturales

La conformación de los espacios lúdicos y culturales están diseñados para que sean instrumento abierto en las manos del docente, que le pueden permitir crear y ayudar en la realización de la labor pedagógica que este realiza a diario en el aula, y que como propósito hace que los estudiantes aprendan de una manera más interesante y participativa. Estos espacios están destinados para la realización de actividades artísticas y culturales donde se desarrollen habilidades comunicativas que tengan que ver con la expresión corporal y las artes escénicas; donde se liberen las tensiones y el estudiante aprenda a desenvolverse en su entorno con autonomía, con los diferentes bailes y danzas propuestos que comprometan no solo el ritmo y las habilidades motrices sino que también formen en la unidad y el compromiso de grupo.

Así pues, que estos espacios lúdicos, artísticos y culturales para que se puedan desarrollar en el aula de clase como actividades propias necesitan de una orientación dinámica y efectiva, contando con el apoyo de los diferentes estamentos de la comunidad educativa, y con una capacitación extracurricular para transmitir algunas pautas de este tipo de conocimiento a los docentes. Es entonces importante mantener elementos didácticos escritos dentro de los recursos propios que ayuden a conducir una actividad, y conformar medios como la creación de talleres lúdicos y artísticos que puedan ser dirigidos directamente por los docentes en cada una de las asignaturas que dirigen y que ellos la puedan enfocar a los contenidos propios del área.

Ahora bien, se justifica como una necesidad imperante la de poder implementar espacios lúdicos, artísticos y culturales por medio del diseño y creación de talleres didácticos dentro del proceso educativo que reciben los estudiantes de educación media en el Instituto Nazareno Modelia, ya que dentro del aula y la misma institución se viene formando un ambiente de hostilidad, donde reina la apatía, la monotonía y el desgano, así como el temor al ridículo y el concepto por parte de los estudiantes que este tipo de actividades es para los niños de grados inferiores.

Como se ha mencionado la lúdica, el juego, la recreación son los instrumentos fundamentales que siempre tendrán que ser tenidos en cuenta en el diseño e implementación de estas estrategias pedagógicas, para poder así contribuir en cambiar en los estudiantes actitudes y conceptos en su concepción de la vida y de sus desempeños en ella. Se hace entonces necesario implementar en el aula de clase espacios lúdicos artísticos culturales con el fin de vivenciar y mantener estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan la motivación, y el sentido de sensibilidad en los estudiantes de los grados decimo y once, y así ellos puedan reconocer sus fortalezas y debilidades desde cada una de las propuestas a desarrollar y puedan adquirir excelentes habilidades de comunicación frente a los diferentes procesos de aprendizaje que desarrollan en la institución y fuera de ella.

El juego en todo momento se puede convertir en un acto cultural, en un evento artístico, el solo hecho de buscar espacios diferentes a la del tablero y del cuaderno, el de propiciar movimiento hace que una clase pueda ser divertida y amena, y si se hace sobre una propuesta libre de poder expresarse con su cuerpo, con su mente, el estudiante estará mayormente

comprometido con el mismo, con el grupo y con el conocimiento. Entonces el juego como acto cultural se convierte en un elemento lúdico donde se pueden compartir desde el aula de clase las vivencias y experiencias desde un contenido social y educativo, que impacte su propia vida, para que luego tenga una gran repercusión en el entorno que los rodea.

Por otra parte es importante que los estudiantes tengan una identidad como personas, como cultura, donde ellos se puedan reconocer teniendo en cuenta las costumbres y arraigos de los pueblos, pero siempre manteniendo la autonomía y veracidad, pues en diferentes ocasiones no conocen y no se interesan por conocer la historia de la nación, y de sus propias raíces. Se busca entonces que la conformación de estos talleres puedan ser escenificadas y protagonizadas desde su propia iniciativa, en donde como tal la aplicación de cada uno se hace importante para realizar esta tarea.

También se justifica la aplicación de actividades lúdicas cuando se comenta sobre la actitud actual de los estudiantes y se dice que están un poco ensimismados sin ningún tipo de orientación en el mundo virtual, donde su mayor atractivo son los video juegos, las redes sociales pero sin orientación y fundamento alguno, cuando caen en un círculo vicioso, haciendo que pasen la mayor parte de su tiempo, jugando dirigidos por una sola tecla, hecho que los ha alejado de las actividades motrices, y recreativas, así como de las relaciones personales y de la participación a actividades artísticas y culturales.

Las estrategias didácticas y pedagógicas utilizadas para el desarrollo de cada uno de los talleres y actividades lúdicas se trabaja con base en experiencias y vivencias, como también en

los logros obtenidos en otros proyectos pedagógicos y talleres aplicados, estas son propuestas dinámicas educativas que se han aplicado a nivel formativo y terapéutico, en donde se han logrado elevar los niveles de sensibilidad, motivación y se ha fomentado la participación y colaboración tanto individual como colectiva en cada una de las personas integrantes de estos grupos.

Se necesita implementar un cronograma de actividades para poder desarrollar cada una de las propuestas didácticas y metodológicas, estas serán expuestas dentro talleres lúdicos y artísticos que deben estar diseñados para el entendimiento de los docentes y por ende de los estudiantes, serán programados dentro de un proceso didáctico y metodológico que comienza con la información y capacitación hacia los docentes, y después la aplicación de los talleres a los estudiantes.

Se propone como primera medida ante los directivos de la institución para la aplicación de este proyecto capacitar a los docentes en información pertinente sobre procesos lúdicos y didácticos que orienten a los docentes a aplicar los talleres propuestos y a dinamizarlos. Se pretende entonces sensibilizar al docente de la importancia de la lúdica y de la implementación de herramientas como lo son las actividades artísticas y culturales en los procesos formativos, para lograr transmitir los conocimientos acompañados de motivación y entusiasmo y poder así mostrar otras maneras de enfocar la educación.

Para tal fin se busca la participación de entidades como las cajas de compensación familiar, como Cafam, Colsubsidio y Compensar, que ofrecen capacitación a nivel recreativo y deportivo,

también de entidades como el Sena, o los programas que ofrece la Alcaldía mayor de Bogotá desde el plan decenal de cultura, como el de recreación, deporte y aprovechamiento del tiempo libre. Las fechas de orientación son tentativas, según la disponibilidad y cronograma de las entidades a quienes se les solicita este servicio.

Para comenzar un programa dirigido se debe contar con las diferentes estrategias que mediante un proceso de seguimiento se pueda involucrar a los estudiantes, como a los docentes en la realización de actividades didácticas que los inviten a salirse de la monotonía y de las clases tradicionales, al mismo tiempo que sea visto como una necesidad que proporciona bienestar, alegría y gozo, por la que se puede hacer un mejor ambiente escolar.

Como primeras estrategias se utilizaran los instrumentos de recolección de datos para comenzar a inquietar a cada uno de los estudiantes de los grados decimo y once del Instituto Nazareno sobre otros campos de acción que les permitan ver las cosas de diferente manera. Se tiene la entrevista como punto de partida, la cual tiene como finalidad tener una información directa de las inquietudes y pensamientos tanto de los estudiantes, como de los docentes, se utiliza la grabación directa, el video y el registro en el diario de campo; para después compartir y debatir con los actores involucrados sobre los temas que se plantearon.

Aunque las preguntas que se formulen puedan ser abiertas y no estructuradas por el entrevistador se sugieren algunas, que son relevantes a la problemática de esta investigación (Anexo A)

A continuación se da a conocer las actividades didácticas que se van a emplear en este contexto y que le pueden permitir a los estudiantes tener otras expectativas para el desarrollo de las clases, estas están sugeridas para realizar como actividades rompehielos y talleres con un seguimiento a la labor, a los cambios de actitud y a la voluntad de los estudiantes.

Actividades recreativas: Se sugieren como una manera de romper el hielo y la rutina entre los estudiantes, se pretende motivar la participación del estudiante buscando encaminar lideres positivos, estimular la atención por medio del ritmo y generar movimientos de expresión corporal. El juego ambientado con la música, ofrece una forma divertida de compartir y de que puedan integrarse como grupo.

A. No me pierdo si llevo el ritmo

1. El grupo se ubica sentado en círculo. Comienza la música escogida al azar, entonces los participantes están alertas para seguir los movimientos del docente o estudiante escogido para guiar la actividad.
2. El guía emite percusiones corporales marcando el ritmo de la melodía., da dos palmadas, truenos los dedos de las manos extendiendo los brazos, palmea dos veces en sus muslos, etc.
3. El guía repite varias veces la secuencia rítmica. Tiempo después, presenta otra secuencia y luego construye otra diferente. Cada secuencia rítmica la presenta varias veces para que

el grupo la pueda conocer bien e imitar. Puede incorporar la cantidad de secuencias rítmicas que desee. Además, en su secuencia, puede manejar bloques de 2 o 4 movimientos, con las repeticiones que desee.

4. El grupo imitará simultáneamente cada secuencia rítmica que el guía presente y la actividad continúa hasta que la música se acabe.
5. Como reglas se tienen no cambiar de secuencia rítmica demasiado rápido, ni salirse de la rítmica de la melodía. También debe observar y atender a todo el grupo de forma cordial, la idea es apoyar a aquellos estudiantes que les resulte difícil seguir el ritmo.
6. Posteriormente, el docente puede preguntarle al grupo si alguien desea pasar al frente y ser el guía de la actividad.

B. Tempestad.

1. Los estudiantes se colocan en círculo. Cada uno sentado en una silla. El monitor o guía se coloca en el centro del círculo, quien imparte los comandos “olas a la derecha”, “olas a la izquierda”, para que los estudiantes corran a sentarse en la siguiente silla del compañero del lado, o bien a la derecha o a la izquierda, según la orden indicada por el guía.
2. Para que se puedan correr a sentarse al lado se tiene que decir el comando completo “olas a la derecha”, “olas a la izquierda”; cuantas veces lo quiera decir y a la dirección que

considere, hasta que diga la palabra “tempestad” todos tendrán que cambiar de puesto, al mismo tiempo el guía coge un puesto, entonces el estudiante que quede sin puesto dirige la actividad.

3. Las normas, que se tendrán en cuenta, si un estudiante se mueve o levanta del puesto sin el comando completo, a la tercera vez paga penitencia, y dirige la actividad, si a la segunda vez queda sin puesto paga penitencia.

C. ¿Quién sobrevive en el túnel?

El objetivo del juego es que los estudiantes que forman cada columna traten de romper con el periódico el globo que lleva amarrado atrás de la cintura el compañero que pasa el túnel gateando. Las instrucciones para los estudiantes son:

1. Los estudiantes forman dos columnas, dejando una distancia de más o menos un metro de separación, formando dos grupos.
2. Los estudiantes, mirando al frente, separan sus piernas, formando un túnel en cada una de las columnas, que permita el paso de los compañeros gateadores
3. Cada uno de los estudiantes de cada grupo, se amarra con un hilo un globo inflado al máximo, de manera que quede situado en la parte de atrás de la cintura o en la espalda y con un periódico enrollado forman especie de un látigo.

4. Al sonar un pito de inicio de la competición los dos primeros de cada columna pasaran de forma rápida, gateando a través del túnel y sus compañeros con el periódico enrollado tratarán de romper sus globos.
5. Los gateadores deberán continuar el recorrido hasta terminar las filas rompiéndose o no sus globos y se localizan en la parte final de la columna.
6. Nuevamente, los dos primeros de la fila pasan a través del túnel y se repite el proceso hasta que todos lo hayan intentado y el docente o guía de la actividad haga sonar el pito final.
7. Se felicitará a los estudiantes que no les hayan logrado romper sus globo
8. Medida de seguridad: Está prohibido golpear a las personas en la cabeza o en la cara. Tampoco deben hacer que se tropiecen; hay que dejarlos gatear libremente por en medio de las piernas.

Finalmente, se hace una evaluación de las actividades realizadas teniendo en cuenta las experiencias y vivencias, donde los estudiantes comentarán sobre los aspectos relevantes que llamaron su atención e interés. Se sugiere hacer un círculo con todo el grupo para que los estudiantes puedan escuchar las orientaciones y mantener la atención sobre la actividad evaluativa.

Las conclusiones las concreta el grupo y se empiezan a fijar compromisos frente a la necesidad de comportamientos de liderazgo y desempeño positivo frente a actividades asignadas.

Taller N. 1: Está orientado para realizar varias sesiones de trabajo, y hacer un seguimiento a la actitud y compromiso del estudiante.

En la **sesión N. 1** Se pretende buscar sensibilizar a los estudiantes y alejarlos del estrés y de las preocupaciones.

Para el desarrollo de la actividad se hace un preámbulo donde el docente explica al grupo la necesidad que se liberen de manera espontánea de las tensiones, preocupaciones, emociones y pensamientos que los puedan distraer del ejercicio que se va a realizar. Se busca inicialmente crear un ambiente de confianza, serenidad y paz donde también se les permita compartir cómo se sienten antes de comenzar.

Ejercicios motrices y de expresión corporal que se realizan en esta sesión:

Se empieza por reconocer el espacio donde se encuentran. El espacio que con anterioridad debió haber sido ambientado por el docente con diferentes elementos que ayuden a estimular la creatividad del estudiante en la producción de cuentos, relatos e historias y la representación de ellas. Como por ejemplo, instrumentos musicales, deportivos, máscaras, vestuario, fotografías de esculturas que insinúen una temática que pueda ser representada.

Figura 4. El Discobolo



Fuente: <https://goo.gl/cRQgxC>

Figura 5. Escultura Funeraria en el cementerio de Pereiró



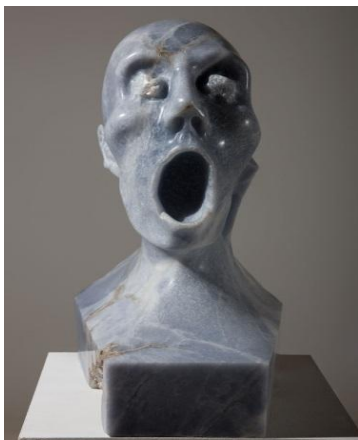
Fuente: <https://goo.gl/VrBgVX>

Figura 6. El pensador



Fuente: <https://goo.gl/GKeJnr>

Figura 7. Process IV



Fuente: <https://goo.gl/4h8UIb>

Figura 8. Escultura geométrica antropomórfica. Antony Gormley



Fuente: <https://goo.gl/x4BFiO>

Figura 9. Escultura de arena



Fuente: <https://goo.gl/MVo9QK>

Figura 10. Escultura en cinta de acero. Gil Bruvel



Fuente: <https://goo.gl/FGHRww>

Figura 11. Escultura antigua



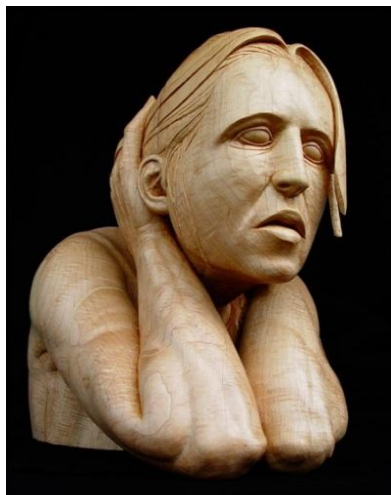
Fuente: <https://goo.gl/MIYgfP>

Figura 12. Figura en arena



Fuente: <https://goo.gl/nbTg6J>

Figura 13. Escultura en madera



Fuente: <https://goo.gl/rWQA9q>

Figura 14. Escultura en mármol. Trabajo con el velo



Fuente: <https://goo.gl/XvE0gc>

Figura 15. Madre e hijo



Fuente: <https://goo.gl/iSp5SK>

Figura 16. Escultura mujeres contorcionistas



Fuente: <https://goo.gl/Kc5sF3>

Figura 17. escultura perturbadora de Franz Xaver Messerschmidt



Fuente: <https://goo.gl/MIYgfP>

Figura 18. Abandonados en las manos de Dios



Fuente: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/564x/ab/4b/28/ab4b2800eae8d3b115dd109c43de9b17.jpg>

Luego de conocer y observar el aula donde se realiza la práctica se inicia un proceso de reconociendo de los objetos con los que se va a interactuar durante la actividad. Se hace un trabajo de desinhibición, donde cada estudiante con su cuerpo trata de representar la escultura

escogida, luego ejecuta movimientos, cambiando de ritmo y de expresiones pero manteniendo la esencia de la escultura y tratando de crear y dramatizar una breve historia fantástica basada en ella mediante la expresión corporal y los objetos colocados intencionalmente para ello.

Posteriormente, una vez el docente identifique que cada estudiante tiene su historia propone que se vayan uniendo entre ellos y socialicen sus historias buscando crear una composición corporal de una nueva escultura y un relato de una nueva historia la cual representarán a través de la expresión corporal. Al terminar este ejercicio cada grupo explicará lo que ha querido expresar con los gestos o la historia que ha protagonizado.

Es importante realizar la evaluación de esta parte del taller, haciendo preguntas a los estudiantes donde expresen lo que vivieron en la actividad:

¿Cómo se ha sentido?

¿Con qué sensación me voy de la sesión?

¿Qué sentimiento predomina en estos momentos?

Para finalizar la Sesión No. 1 se dirigen ejercicios de relajación, en posición boca arriba o de medio lado en el suelo, se realiza respiración profunda, con apneas de cinco tiempos entre las fases de inhalación y espiración del aire invitando a un proceso de observación del sentir de su cuerpo.

En la sesión: N. 2 Se sigue trabajando sobre los mismos aspectos, pretender la sensibilización de los estudiantes frente a la realización de las actividades y ejercicios, se hace

énfasis sobre el sentido del tacto y de la vista, además de la confianza y el de experimentar diversas sensaciones que se manifiestan con el cuerpo a través de elementos de la naturaleza.

Ejercicios que se realizan en la sesión

1. **Rellenos:** Se realiza por parejas, consiste en que un estudiante hace una escultura imaginada con el cuerpo, dejando espacios abiertos; y el compañero rellena esos espacios creando otra escultura imaginada, es decir rellenando los huecos que ha dejado su compañero.
2. **Escultores:** trabajo por parejas uno de los estudiantes es un trozo de barro, el otro es el alfarero, y cada alfarero realiza una escultura, le pone nombre y al finalizar el ejercicio presenta su obra a los demás.
3. **Seguir el punto,** se orienta con música de fondo. Un estudiante pone en movimiento un punto imaginario simbolizado en su dedo índice, el otro mueve su cuerpo siguiendo con la mirada el punto imaginario.
4. **Desinhibirse:** desplazando el cuerpo por el suelo de un punto a otro del aula, como si fuera una serpiente o gusano, como si fuera un animal de cuatro patas.
5. **Orientar al compañero,** Se trata de dejarse conducir con los ojos vendados por el otro estudiante, por los diferentes sitios dentro del aula o en el espacio exterior como el

patio, se trata de experimentar diversas sensaciones frío o calor y de tratar de identificar con las manos, con los pies diversas texturas.

6. **Masajear el cuerpo con el suelo**, hacer un auto masaje que se realiza con las diferentes partes del cuerpo y el suelo.
7. **Se realizan ejercicios de relajación** teniendo en cuenta la respiración y la observación de su cuerpo, se puede repetir los de la primera sesión.

Se finaliza la sesión con una dinámica en donde cogidos de la mano, formando un círculo y con los ojos cerrados cada uno comparte el sentimiento que tiene en ese momento, sus vivencias y experiencias.

En la sesión N. 3 se continúa el trabajo sobre sensibilización, agregando la exploración del propio cuerpo y del cuerpo de los otros, se realiza con una mayor y más profunda interacción entre ellos, trabajando sobre la cooperación y colaboración de grupo.

1. **A través de la música disco** se mueve el cuerpo, se hace de forma individual y movimientos por grupos que hacen estar los unos en contacto con los otros.
2. **El muñeco:** consiste en forma un círculo entre todos, un miembro del grupo se pone en medio y con los ojos cerrados se va dejando caer suavemente con la certeza de ser cogido por el resto del grupo

3. **El pañuelo:** Ésta actividad se realiza por parejas, orientados por la música uno de ellos va moviendo un pañuelo a través del cuerpo de otro, esto le sirve de estímulo al otro compañero para mover su cuerpo según se mueva el pañuelo.
4. **Conocer las manos y miembros superiores,** este ejercicio se realiza por parejas, se trata de hacer juegos con las manos y brazos de manera espontánea.
5. **Se coloca un tema musical al azar,** cogidos de la mano, formando un círculo y al compás de la música de fondo, planear una danza de acuerdo a la creatividad y espontaneidad de los estudiantes.
6. En la relajación esta vez se hace el ejercicio por parejas, se juntan espalda con espalda, lo más pegados que puedan el uno del otro, realizan desde esta postura ejercicios de respiración, con apneas prolongadas, haciendo recorrer el aire por todo el cuerpo.

Se puede crear en ellos en estas actividades un clima de confianza que va creciendo en el grupo, les ayuda el trabajo por parejas, al pretender acercarse más a su compañero, es importante trabajar la confianza en ellos mismos y en el grupo, la seguridad, así como el trabajo creativo, esto les ayuda a trabajar más su autoestima.

Sesión N. 4 Vamos ahora a trabajar en los estudiantes el concepto de destruir y construir a través del juego y de la creatividad e imaginación de cada uno, desarrollando la libertad, la espontaneidad y la fantasía.

Los ejercicios que se desarrollan a continuación son dirigidos hacia la exploración del carácter, del grado de agresividad y el sentido de compartir de los estudiantes.

1. Se sugiere colocar hojas de papel de periódicos sobre el piso, como formando una alfombra con varias capas. Una vez alfombrado el aula el docente orienta que los estudiantes realicen desplazamientos caminando en diferentes direcciones. Luego se indica que por parejas tomen papel periódico y elaboren elementos por ejemplo: espadas, pelotas, cinturones, bates, embudos, etc., y luego a la señal comiencen a jugar los unos con los otros de forma espontánea con los elementos elaborados.
2. Después de haber jugado destruyendo la alfombra de periódicos y de haber construido con los pedazos, ciertos elementos con los cuales jugaron de forma espontánea; ahora, se propone el juego de la batalla de pelotas. Para ello se divide a los jugadores en dos equipos y cada estudiante de cada equipo debe construir una pelota de papel periódico. Los equipos se posicionan en lado derecho e izquierdo de una línea imaginaria. Se coloca música y los jugadores empiezan a tirar las bolas al campo de su contrincante de sus manos o de su campo. Una vez la música ha parado hacemos el recuento de bolas ganará el equipo que tiene menos bolas en su campo.
3. A continuación el docente propone el juego de la “noticia del periódico”. Formando grupos de seis, deben tomar partes del periódico con que vienen trabajando y recortar varias palabras y crear una noticia dramática, humorística, deportiva, de farándula, etc.

4. Se evalúa teniendo en cuenta lo que se ha vivido a lo largo de los ejercicios, preguntando a los estudiantes si éste fue propicio como un ambiente lúdico y de juego. También indagar qué les deja el concepto de destruir y construir, cómo han experimentado el gusto que da romper las hojas del periódico, el hacerlas añicos y después sacar un provecho sobre lo destruido. Además, preguntar por las dificultades y miedos que sintieron en el desarrollo del taller.

Taller N. 2: Se trata de pasar de las sensaciones y de las experiencias de compartir y trabajar en grupo a actividades donde el estudiante se enfrente sin prejuicios a realizar actos escénicos y dramáticos que lo comprometan a crear y participar en actividades propuestas por los docentes dentro de cada una de las asignaturas. Los ejercicios lúdicos y recreativos están tomados desde lo más simple a lo más complejo.

En la sesión N. 1 se proponen juegos de calentamiento e interacción buscando que los adolescentes vayan buscando una forma de expresarse, con su intención de que sea cada vez más libre.

1. **La corriente.** En círculo se toman de las manos, entonces se transmite un apretón de manos que debe de seguir mandando uno a uno hasta que llegue a su inicio, en el momento de decir “alto” los estudiantes deben identificar quien recibió la carga, los cuales harán una mímica o representarán un personaje de la televisión.

2. **La palmada.** Se forma un círculo. El docente inicia hacia la derecha produciendo un sonido con las palmas de sus manos, el estudiante que está al lado lo sigue transmitiendo rápida y sucesivamente hasta recorrer todo el círculo. Después, se inicia nuevamente con la palmada y una palabra, luego palmada, palabra y gesto, luego todo junto, hay que conseguir transmitir con la palmada toda la intensidad posible. Finalmente se sugiere al compañero del lado de una manera secreta y dándole claves de actuación el nombre de un personaje por ejemplo: Charlie Chaplin, El chavo del 8, la mujer maravilla, Superman, etc.
3. **La pelota gritona.** Se lanza una pelota a un compañero sin tener en cuenta algún orden y quien la lanzó grita su nombre, primero suave, en el menor tono posible. A la señal del docente, se grita el nombre con mayor intensidad. Luego se cambia la intención y se realiza gritando el nombre con una melodía musical como opera, salsa, reguetón, etc., indicación que dará el docente. De ésta manera se busca la camaradería del otro en el juego.
4. **Buscando el personaje.** Cada estudiante se identifica con un personaje de la vida real, ficticio o de caricatura; el cual empiezan a representarlo. Los estudiantes se desplazan dentro del aula representando su personaje y buscan a otro personaje con el cual se puedan identificar, imitando al personaje que tiene el compañero. Luego se coloca una melodía musical, entonces bailan los dos, sueltan el cuerpo y su imaginación.

5. **Expresión dramática** Se invita a los estudiantes a que se desplacen dentro de diferentes espacios. A la voz del docente se desplazan con ritmos distintos como “rápido”, “normal”, “lento”, y jugando con estos ritmos se desplazan cambiando de postura corporal como “bajo”, “medio”, “alto”, pueden “imitar al compañero” con los que se encuentren y después “imitan animales” de forma espontánea.

6. **Foto shop:** Esta vez en silencio, con desplazamientos lentos, los estudiantes representan un personaje, el docente va variando las órdenes: “atrás”, “adelante”, “izquierda”, “derecha”. Cuando se escuche la palabra “foto shop” se hace un alto, entonces se debe quedar frente a un compañero y en esa postura se hacen preguntas como: ¿Quién eres?, ¿A dónde va su personaje? ¿Qué piensa ese personaje? ¿Qué siente?

Esto ayuda a que los personaje se vaya relacionando y se vayan identificando en la forma de caminar, en la manera diferente de hablar, en un nuevo tono, un nuevo gesto, así se va adquiriendo poco a poco la identidad del personaje con el que se ha interactuado.

En la sesión N. 2: Se realizan ejercicios de expresión corporal realizando gestos y gritos, rompiendo miedos y superando la timidez que se manifiesta en las actitudes de los estudiantes, esta es una manera de liberar tensiones y de poder expresarse con espontaneidad.

1. **Hacer getas.** En círculo, un estudiante empieza realizando un gesto que el resto del grupo por una señal repetirán, ahora se realiza con un estudiante que se desplaza alrededor del círculo, y a la señal con el estudiante o compañero que quede al frente se harán gestos y

getas, luego se van agregando más estudiantes en el desplazamiento alrededor del círculo, quienes se harán gestos y getas como lo quieran manifestar.

2. **La madre abadesa.** En círculo, el docente o guía comienza diciendo al compañero de la derecha “la madre abadesa está enferma”, quien contesta “¿qué tiene la madre abadesa?”, entonces el primero dice “un chichón en la choco suela”, ahora con la misma dinámica secuencialmente se comienzan a comunicar uno a uno hasta completar el recorrido de círculo. Entonces el docente vuelve a comenzar pero repitiendo la retahíla de la madre abadesa pero esta vez con gestos y expresiones como: llorando, o con risa, o serios. Se cambia de guía y propone otros gestos y expresiones a su creatividad.
3. **Gesticulando.** En círculo se comparte uno a uno de manera consecutiva un gesto al de nuestro lado, este hará uno diferente al de su compañero, así hasta dar la vuelta del círculo, ahora se vuelve a comenzar con gestos nuevos, pero de forma rápida no repitiendo el primero que hizo, ni el del compañero. Luego se realiza gestos con sonidos exagerados, hasta llegar a gritar, con la finalidad de perder miedos y vergüenzas que existan en ellos.
4. **La máquina.** En círculo se memorizan sonidos de máquinas, después se hacen movimientos y gestos relacionados con estos sonidos, y a partir de aquí cada uno imitará según el orden establecido una máquina hasta que todos lo hagan. Luego se deben de juntar para crear una máquina gigante con sonidos y movimientos varios. Por ultimo funcionar a la vez.

5. **El número chistoso.** Se empieza a mantener conversaciones sin sentido con la gente de al lado utilizando únicamente números y gestos, no se permite decir cosas diferentes que no sean números, se puede variar dando como señal colores, animales, letras, nombres de países, personajes conocidos.

Se realiza como evaluación contar las vivencias compartidas, que fue la que más les impresionó de cada compañero al realizar gestos que no le conocían y también como se veían los unos y los otros.

Sesión N. 3. En este punto se va a tener en cuenta lo importante que es para los estudiantes como para los docentes las formas de realizar una presentación, empleando técnicas establecidas en la actuación teatral y que les permiten ir disminuyendo la inhibición ante los demás y ante la nueva gente.

1. **Yo soy.** Presentación clásica de psicodrama, el grupo forma un círculo donde todos puedan verse, quien se presenta (voluntariamente) da un paso al frente, hace un movimiento o gesto y dice su nombre, cuando este regrese a su sitio, todo el grupo debe decir lo que él dijo a una sola voz: “Yo soy Juan”, además de mimar el movimiento y la forma en que lo dice.
2. **Yo soy..., me gusta..., no me gusta,** Igual en círculo, al presentarse se dice su nombre, al menos una cosa que le guste y una que no le guste, el siguiente dirá su nombre, dirá una cosa que le guste, una cosa que no le guste y agregará algo que hayan dicho los otros que también le guste o disguste. La moraleja de esto es “Todos tenemos cosas en común”.

3. **Soy..., vine aquí por qué... y espero...** Indicar su nombre, que es lo que espera cada uno y qué es lo que lo ha traído para dar al grupo.
4. **Yo no soy.** La persona dice su nombre y empieza a decir todas las cosas que se le ocurran, que no es o no quiere ser.
5. **Presentación de mi amigo tímido.** En este, se le dice a una persona que este al lado que la presente a ella, diciéndole cosas al oído sobre sí mismo. Ejemplo: Yo le digo al de la derecha que “soy Daniel y me gusta la pizza”. Entonces mi compañero dice: “Mi amigo es tímido pero me dice que se llama Daniel, y le gusta la pizza.” Entre más cosas digan aparte del nombre es mejor.

Sesión No. 4: Para esta actividad se emplean comandos como “Stop”, “Palomitas”, “Charamusca”, “Acción” y “Soliloquio”. Son 5 palabras que el docente al decirlas, todo el grupo responderá de un modo específico.

- A. **¡STOP!** : Todos permanecen inmóviles en la posición que se hayan quedado. Útil para cerrar ejercicios.
- B. **Palomitas:** Todos explotan con las palabras que vengan a su mente: Una tras otra, lo primero que se les ocurra, cada vez más fuerte hasta que el docente diga “STOP”.
- C. **Charamusca:** Todos se toman de las manos y comienzan a enredarse unos con otros para formar una charamusca

- D. **Acción:** Tras una indicación cualquiera se dice “Acción” para que comiencen a ejecutarla. Ejemplo: bailar, cantar, saltar, corre, gritar, etc.
- E. **Soliloquio:** Durante un STOP se le pedirá al actor que diga que está pasando por su mente.

Taller N. 3 Explorando y jugando los estudiantes toman conciencia de su cuerpo, sus sentimientos y habilidades, logrando expresarse y comunicarse libre y creativamente de manera personal y colectiva a través de la danza y la música.

Sesión N. 1

1. Los estudiantes comienza realizando desplazamientos primero “trotando” y luego “corriendo” en diferentes direcciones al ritmo de una melodía musical. Se detiene la música para cumplir con diferentes tareas de forma individual, como la de girar sobre su eje con pie derecho, luego izquierdo, girar sobre las rodillas, los glúteos. Continúa la música que hace que nuevamente se realicen desplazamientos de trote o de correr, se va libremente por la sala con música y cuando ésta se detiene se forman parejas, el uno se engancha con el otro ya sea espalda con espalda, brazo con brazo, mano con mano; para realizar las mismas tareas que trabajaron de forma individual, solo que esta vez se hacen los giros simultáneamente a la orden del docente.
2. Para continuar se organizan en grupos que forman pequeños cuadros y en diferentes posiciones corporales como: agachados, sentados, de pie, acostados, etc., cada estudiante se

pueden expresar diferentes emociones como gritar, reír, llorar, cantar. Al sonar una música de fondo el cuadro que se realizó se disuelve y después de un momento se detiene la música y hay que formar el cuadro nuevamente en otro espacio cambiando las posiciones y emociones iniciales.

3. Se desplazan libremente por la sala, los estudiantes deben ser conscientes y sentir especialmente la forma de caminar que tienen, deben cubrir la distancia en relación a sus compañeros y tienen que tratar de ir lo más lentamente posible, van y con esa misma lentitud comienzan a desempeñar labores que son indicadas por el docente, como comienzan a martillar, a escribir, a cazar, a conducir, luego en diferentes posiciones como gatear, reptar, rodar por el piso y levantarse para volver a desempeñar las labores pero esta vez por parejas. Como variante se realiza en cámara lenta, el acompañante observa y entonces se ayudan entre ellos.
4. En un grupo pequeño deben desarrollar una escena deportiva o atlética en donde por lo menos una persona cae al piso, por ejemplo carrera de cien metros, en la cual una persona pierde el equilibrio y cae, la escena debe empezar rápidamente, cuando se produce el momento de la caída pero se sigue trabajando en cámara lenta.

Sesión N. 2

1. Los estudiantes van a crear y probar máscaras como material que representara una identidad y unas características propias o de un personaje. Para la elaboración se utilizan platos de cartón, sábanas, cajas de cartón en diferentes tamaños, lana, marcadores, cinta adhesiva, etc.

Los estudiantes reciben la tarea de crear una máscara, que cubra su cara. Después cada uno debe encontrar un movimiento adecuado a la máscara o disfraz creado. Se les indica que realicen desplazamientos como lento, rápido, grande, pequeño, congelar, y luego en parejas deben ejecutar pequeñas secuencias de movimientos en composiciones estáticas y con desplazamientos, ahora buscan unirse con otro grupo para componer y realizar grandiosos movimientos y figuras, un compañero tiene la tarea de coreógrafo quien lidera y conduce lo que va a realizar el grupo.

2. En tiempo limitado crean y presentan una escena dramática teniendo en cuenta los elementos que se trabajaron en el anterior punto, en la presentación deben de participar todos los del grupo con sus correspondientes máscaras y disfraces.
3. Se realiza una evaluación de la actividad sobre las sensaciones y la forma como compartieron en el grupo.

Sesión N. 3

1. Se hace una actuación con los personajes creados y representados con la máscara que involucra movimientos al ritmo de la música.

2. La música elegida es una pieza con una marcación lenta y luego rápida, los estudiantes se ponen en el suelo y escuchan la música, deben marcar los diferentes compases musicales con diferentes movimientos, por ejemplo, movimientos rápidos con la mano y movimientos lentos con los pies, después de escuchar y afianzar la música deben realizar los movimientos con las máscaras para moverse, tratando de coordinar la representación que tiene la máscara con la música. En pequeños grupos se realiza una coreografía con la música.
3. Al finalizar todos los grupos deben presentar sus resultados., es así que la creación de movimientos que se han expuesto son el producto del taller de trabajo, en el cual se trató de producir varias formas y posibilidades de movimientos, se utilizó variedad de material tratando de que cada uno lo diera sentido con su propio potencial de movimiento.
4. Se realizan los comentarios sobre las vivencias y experiencias durante el desarrollo de la actividad.

Sesión N. 4. En esta parte se busca formar grupos que se identifique para que puedan emprender una pequeña obra teatral, drama, o la presentación de un baile, o la combinación entre teatro y danza, y que la puedan presentar ante otros grupos o frente al colegio en general. Se emprende la preparación de diferentes eventos culturales y lúdicos durante un tiempo determinado, para presentarlos a fin de año.

Cronograma de actividades

Figura 19. Cronograma de actividades

Estrategias	Propósito	Fecha aplicación	Responsables	Recursos
Entrevista a estudiantes y docentes	Conocer las inquietudes y opiniones sobre una manera diferentes de orientar las clases.	Febrero y marzo de 2017	Docentes del área de Artística y Educación física.	Grabadora Video cámara
Capacitación docente en estrategias de implementación de la recreación y la lúdica en las prácticas de aula	Fortalecer el conocimiento sobre la implementación de actividades recreativas y artísticas en la realización de las clases.	Marzo y Abril de 2017	Directivos de la Institución	Cartillas Videos Conferencistas
Aplicación de las actividades recreativas rompe hielos.	Propiciar un ambiente de camaradería y confianza para brindar seguridad en los estudiantes.	Abril y Mayo de 2017	Grupo de docentes de todas las asignaturas.	Sillas Periódico Bombas.
Taller 1	Sensibilizar y motivar la participación de los estudiantes en las diferentes actividades	Sesión 1: Primera semana de mayo de 2017. Sesión 2: Tercera semana de mayo de 2017 Sesión 3: Cuarta semana de mayo de 2017 Sesión 4: Primera semana de junio de 2017.	Docentes de Artística y Educación Física. Docente de todas las asignatura	Grabadora, C.D de música Sillas Globos Pelotas, Aros, Bastones, Papel periódico
Taller 2	Inducir al desarrollo de habilidades teatrales, para afianzar el carácter y el rol social.	Sesión 1: Primera semana de Agosto de 2017. Sesión 2: Tercera semana de Agosto de 2017. Sesión 3: Cuarta semana de Agosto	Docentes de Artística y Educación Física. Docente de todas las asignatura	Grabadora C.D de música Sillas Globos Pelotas.
Taller 3	Desarrollar en los estudiantes las habilidades y talentos que les permitan expresarse y comunicarse libre y creativamente de manera personal y colectiva a través de la danza y de la música.	Sesión 1: Primera semana de Septiembre. Sesión 2: Tercera semana de septiembre. Sesión 3: Cuarta semana de septiembre. Sesión 4: Primera semana de Octubre.	Docentes de todas las asignaturas	Grabadora C.D de música Material reciclable como bolsas plásticas, cajas de cartón, sabanas, cortes de tela, latas.
Evaluación	Presentación en público de los resultados obtenidos mediante la aplicación de los talleres.	Tercera semana de Noviembre.	Docentes y estudiantes	Equipo de sonido CDS de música Vestuario Disfraces.

Fuente: Investigador

Capítulo 5

Conclusiones

La implementación de este trabajo en los procesos académicos en el Instituto Nazareno Modelia sirve para concientizar y sensibilizar tanto a estudiantes como a docentes de la importancia e influencia que tiene la lúdica en todos sus aspectos en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Logrando cambiar los esquemas de enseñanza hacia formas más dinámicas, divertidas y eficaces y aportando a la formación de jóvenes capaces y dispuestos a servir y a liderar positivamente proyectos significativos para su entorno y a la vez adquirir conocimientos de calidad que los conviertan en emprendedores de éxito.

Se transmite con la realización de diferentes talleres lúdicos y artísticos de una manera amena el conocimiento y se fortalecen las competencias básicas, el trabajo en equipo a través de la conformación e integración de grupos, la generación de líderes y se evidencia a través de la práctica cómo estas estrategias bien planeadas son de gran utilidad para el desarrollo de una clase desde cualquier área del conocimiento. Además, se evidencia la transformación de ambientes monótonos y aburridos tradicionales por ambientes enriquecedores de construcción; ya que, el proyecto de investigación surge como una opción que potencializa la acción pedagógica por parte de los docentes y aporta las bases para ampliar la propuesta con próximas investigaciones.

El presentar diferentes talleres como estrategia didáctica en el proyecto de investigación y orientar la forma de aplicarlo en las prácticas de aula, aporta significativamente en la intención de capacitación en técnicas de recreación y uso de elementos didácticos para crear y transmitir

una forma distinta de llegar a los estudiantes y lograr comprometerlos con éste proceso formativo. Rompiendo de esta manera, todo tipo de esquemas mentales, de paradigmas, pues se genera la cultura institucional de una participación activa del estudiante en su propio proceso de formación integral, donde se estimula la colaboración, la ayuda mutua, la mirada conjunta en la visión de hacer de la educación una herramienta fundamental para adquirir una mejor calidad de vida.

La elección de los talleres expuestos tuvo como origen los intereses de los estudiantes, que se pudieron identificar a través del diálogo establecido en las entrevistas y de los espacios de reflexión que se generaron sobre las conductas superficiales observadas desde lo cotidiano y que se reflejan en hábitos y comportamientos inadecuados producto de las malas prácticas educativas. Razones que impulsaron la propuesta de investigación orientada a potenciar los procesos de enseñanza y aprendizaje en la innovación de las prácticas de aula a través de la utilización de espacios lúdicos de participación, teniendo como herramientas didácticas la lúdica, la cultura y las expresiones artísticas que permiten el fortalecimiento de los procesos pedagógicos.

Se recomienda continuar con la intervención de la comunidad educativa en general para seguir motivando la participación en el diseño y ejecución de proyectos que conlleven a la realización de actividades didácticas que apoyen el desarrollo de procesos pedagógicos dirigidos en el aula de clase, como también buscar el apoyo Institucional para continuar la capacitación y orientación a los docentes en temas relacionados con actividades lúdicas, culturales y expresiones artísticas.

Lista de Referencias

- Alelú Hernández, M., Cantín García, S., López Abejón, N., & Rodríguez Zazo, M. (s.f). Estudio de encuestas. Obtenido de https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Curso_10/ENCUESTA_Trabajo.pdf
- Bernal Diaz, L., Corredor Jiménez, J., & Robles Melendrez, N. (2015). Una propuesta para el mejoramiento de las prácticas pedagógicas de los docentes de la Institución Educativa liceo Moderno de Suesca mediante la implementación de estrategias lúdicas. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/430/1/BernalD%C3%ADazLadyTatiana.pdf>
- Betancourt Morejón, J. (12 de Febrero de 2000). Creatividad en la educación: Educar para transformar. Obtenido de <http://psicopediahoy.com/creatividad-en-educacion/>
- Bretones Román, A. (1996). Concepciones y prácticas de participación en el aula según los estudiantes de magisterio. Obtenido de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/19911996/S/5/S5010001.pdf>
- Burbano Mantilla, A., Cubillos Higuera, B., & Lavaerde Pulido, M. (2015). Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/161/1/AdelaJudithBurbanoMantilla.pdf>
- Castaño Arbeláez, L., & Osorio Marín, E. (2015). La lectoescritura apoyada en el teatro como estrategia pedagógica en estudiantes de grados décimo y once de la Institución educativa CASD. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/135/1/EvaOsorioMarin.pdf>
- Castilla Batista, N., & Yepes Fajardo, D. (2015). Estrategias lúdico pedagógicas para el fortalecimiento de los procesos académicos en los estudiantes de noveno grado del colegio María Montessori de Cartagena. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/332/1/NaicyMariaCastillaBatista.pdf>
- Córdoba de Gómez, N., Marín Marín, M., & Pérez Suárez, O. (2015). Fortalecimiento de los procesos formativos a través de la lúdica. Obtenido de <http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/453/1/C%C3%B3rdobaDeG%C3%B3mezNoraElenapdf.pdf>
- Dominguez Chavira, C. (2015). La Lúdica: Una estrategia pedagógica depreciada. Obtenido de <http://www.uacj.mx/DGDCDC/SP/Documents/RTI/2015/ICSA/La%20ludica.pdf>
- Dzul Escamilla, M. (s.f). Los enfoques en la investigación científica. Obtenido de http://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES39.pdf
- Echeverri, J. H., & Gómez, J. G. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. Obtenido de

<http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>

Fajardo Sánchez, I., Celaya Ramírez, R., & Ramírez Montoya, M. (2012). Innovación con procesos de capacitación con actividades lúdicas y grupales para desarrollar competencias interpersonales. *Innovación Educativa*(22), 99.

Fundesyam. (Enero de 2010). Dinámicas para crear un ambiente agradable y seguro en el grupo. Obtenido de <http://www.apasdown.org/docs/DINAMICAS-P-CREAR-AMBIENTE-AGRADABLE-Y-SEGURO.pdf>

Hernández Sampieri, R., Fernández Callado, C., & Baptista Lucio, P. (Abril de 2006). Metodología de la Investigación. Cuarta Edición. . Obtenido de <http://es.slideshare.net/miguelsantiagolopezuleta/metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006>

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2010). Metodología de la Investigación. Quinta edición. Obtenido de https://www.esup.edu.pe/descargas/dep_investigacion/Metodologia%20de%20la%20investigaci%C3%B3n%205ta%20Edici%C3%B3n.pdf

Infante Acevedo, R. (2009). Línea de Investigación Pedagogías, Didácticas e Infancias. Obtenido de https://blackboard.libertadores.edu.co/bbcswebdav/pid-611421-dt-content-rid-3999201_1/courses/OE003100120163/Linea%20de%20investigacion%20pedagogia.pdf

Magía Ciencia juegos. (3 de Noviembre de 2012). 15 juegos con el periódico para niños y adultos. Obtenido de <http://www.vladimirklimsa.com/2012/11/15-juegos-con-el-periodico-para-ninos-adultos.html>

Miranda Martín, E. (2002). La supervisión escolar y el cambio educativo. Un modelo de supervisión para la transformación, desarrollo y mejora de los centros. Obtenido de <https://www.ugr.es/~recfpro/rev61ART5.pdf>

Probst, A. (s.f). taller de movimiento-danza: Dar forma y figura al movimiento. Obtenido de https://www5.uva.es/agora/revista/6/agora6_adrea_3.pdf

Sensat, R. (Julio de 2001). Taller de teatro expresión corporal y comunicación. Obtenido de <http://www.xtec.cat/~jroca222/sinmaterial.htm>

Vásquez, D. (24 de Septiembre de 2012). Ejercicios para el taller de teatro. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/106852877/Ejercicios-de-Actuacion-Para-El-Taller-de-Teatro>

Vera Martínez, D. (2016). Lúdica y pedagogía humanista para el desarrollo de la participación en la Institución Educativa José Guillermo Castro Castro del municipio de la Jagua de Ibirico. Obtenido

de

<http://repository.libertadores.edu.co/bitstream/11371/704/1/VeraMartinezDoraArgemira.pdf>

Yturalde Tagle, E. (s.f). Lúdica. <http://www.ludica.org/>.

Anexos

Anexo A. Propuesta de entrevista abierta

1. ¿Cómo se siente hoy? Según la respuesta diga ¿Por qué?
2. ¿Qué expectativas tiene para su vida, y como le contribuye el colegio?
3. ¿Participa en los eventos culturales y recreativos que realiza la institución?
4. ¿Cuáles, y como se ha sentido?
5. ¿Cree que se deben realizar más actividades de tipo artístico y recreativo en la institución?
6. ¿Cuáles, y participaría en ellas?
7. ¿Le gustan las clases que dirigen los profesores: ¿cuáles si?, ¿cuáles no? y ¿por qué?
8. ¿Cómo le gustaría que se desarrollaran las clases, y que propuesta sugiere para cambiar los procedimientos y la actitud de los docentes?
9. ¿Se involucraría usted en un proyecto lúdico haciendo aportes y liderándolo?